

Legends of War: Patton

Manual

1.- PRIMEROS PASOS	3
1.1.- Campaña.....	3
1.1.1.- Continuar Campaña	4
1.1.2.- Nueva Campaña	4
1.1.3.- Cargar Campaña	5
1.1.4.- Jugar una Misión.....	7
1.2.- Multijugador.....	7
1.3.- Configuración.....	8
1.4.- Ayuda	8
2.- CONTROLES DE JUEGO	10
2.1.- Controles en la Campaña	10
2.2.- Controles en Misiones	10
2.2.1.- Controles Avanzados	11
3.- INTERFAZ DE USUARIO.....	12
3.1.- Información en Pantalla.....	12
3.1.1.- Interfaz De Movimiento	12
3.1.2.- Interfaz de Disparo	13
3.2.- Iconos de las Unidades.....	14
3.2.1.- Iconos de los Objetivos.....	14
3.2.2.- Acciones Especiales	15
3.3.- Mapa de Misión.....	15
3.3.1.- Objetivos en el Mapa.....	16
4.- TIPOS DE MISIONES	18
4.1.- Reglas de Infiltración	18
5.- TIPOS DE UNIDADES.....	20

5.1.- Daño por Tipos de Unidades	24
6.- OTROS DETALLES Y CONSEJOS	27
6.1.- Evolución de Patton	27
6.2.- Evolución de Unidades.....	27
6.3.- Rangos de Visión y Cobertura	28
6.4.- Otros	28
6.4.1.- Campaña.....	28
6.4.2.- Misiones y Unidades.....	28
6.4.3.- Daño	29
6.4.4.- Bunkers.....	29

Bienvenido al Manual de Juego.

En este juego de estrategia militar por turnos tendrás la oportunidad de participar en la campaña del General George S. Patton y su Tercer Ejército Americano a partir de Agosto de 1944 en Europa, desde el oeste de Francia hasta el corazón de Alemania, con el objetivo de acabar con el nazismo.

Cuando comiences la campaña podrás realizar un tutorial que te enseñará las bases del juego, tanto en la administración de tu ejército como durante las misiones.



1.- PRIMEROS PASOS



1.1.- CAMPAÑA

Desde aquí podrás acceder para jugar la campaña o misiones para un jugador.

Los modos de juego para un jugador son la Campaña y las Misiones.

El modo principal es la Campaña, donde asumirás el rol del General Patton controlando al Tercer Ejército Americano a lo largo de 4 operaciones. En total 21 misiones de todo tipo desde el oeste de Francia hasta Alemania.

También podrás jugar individualmente las Misiones ya desbloqueadas desde la Campaña.



1.1.1.- CONTINUAR CAMPAÑA

Para continuar la última campaña jugada en la consola.

1.1.2.- NUEVA CAMPAÑA

Para comenzar una nueva campaña.



En estos 3 slots se podrá salvar el progreso de 3 campañas diferentes. Cada vez que se complete una misión con éxito se salvará automáticamente el estado de la campaña en su slot asociado.

Aquí podrás ver información general sobre el estado de la campaña asociada al slot. Para comenzar una nueva campaña se puede elegir un slot vacío o reemplazar una campaña anterior.



Al escoger un slot deberás seleccionar el nivel de dificultad inicial deseado. Seguidamente comenzará la campaña.

1.1.3.- CARGAR CAMPAÑA

Existen 3 slots inicialmente vacíos, en cada uno de los cuales se guarda el progreso de una campaña.



Aquí seleccionarás la campaña que desees cargar. Cada vez que se completa una misión con éxito se salva automáticamente el estado de la campaña en su slot asociado.

Aquí podrás ver información general sobre el estado de la campaña asociada al slot.



Al seleccionar una campaña para cargarla tendrás la posibilidad de cambiar su nivel de dificultad. Seguidamente continuarás dicha campaña.



Una vez cargada aparecerá el mapa de la campaña con la siguiente misión seleccionada. Si lo deseas puedes escoger una misión anterior y continuar desde ahí la campaña, pero perderás todos los avances alcanzados hasta ese punto.

1.1.4.- JUGAR UNA MISIÓN

Aquí podrás jugar de forma individual en aquellas misiones ya desbloqueadas desde la campaña activa.

1.2.- MULTIJUGADOR

Podrás jugar con otro jugador una batalla entre americanos y alemanes utilizando una sola consola por turnos.

En el modo multijugador podrás competir con otro jugador (o contra ti mismo) en una batalla, utilizando una sola consola por turnos.

Cada jugador escogerá un bando, americanos o alemanes, junto con las unidades a utilizar en la batalla. Durante su turno cada jugador realizará sus acciones y luego pasará la consola al otro jugador.

El objetivo consiste en destruir todas las unidades del oponente.



En primer lugar, cada jugador deberá escoger las tropas que llevará a la batalla hasta un máximo de 8. También será posible modificar el rango de experiencia de cada unidad. Para ello, ambos contarán con la misma cantidad de prestigio.

Primero seleccionará sus tropas el jugador del bando americano y luego el del bando alemán. Cuando hayan terminado ambos comenzará la batalla.

1.3.- CONFIGURACIÓN

Aquí podrás cambiar las opciones generales del juego para la campaña activa.



En el menú de configuración podrás modificar el volumen de la música, las voces y los efectos de sonido de forma independiente.

El sistema de ayuda también puede ser activado en las opciones de campaña.

1.4.- AYUDA

Desde aquí podrás acceder al tutorial de juego, a los créditos y también al presente manual.



Desde aquí podrás acceder al presente manual de juego.

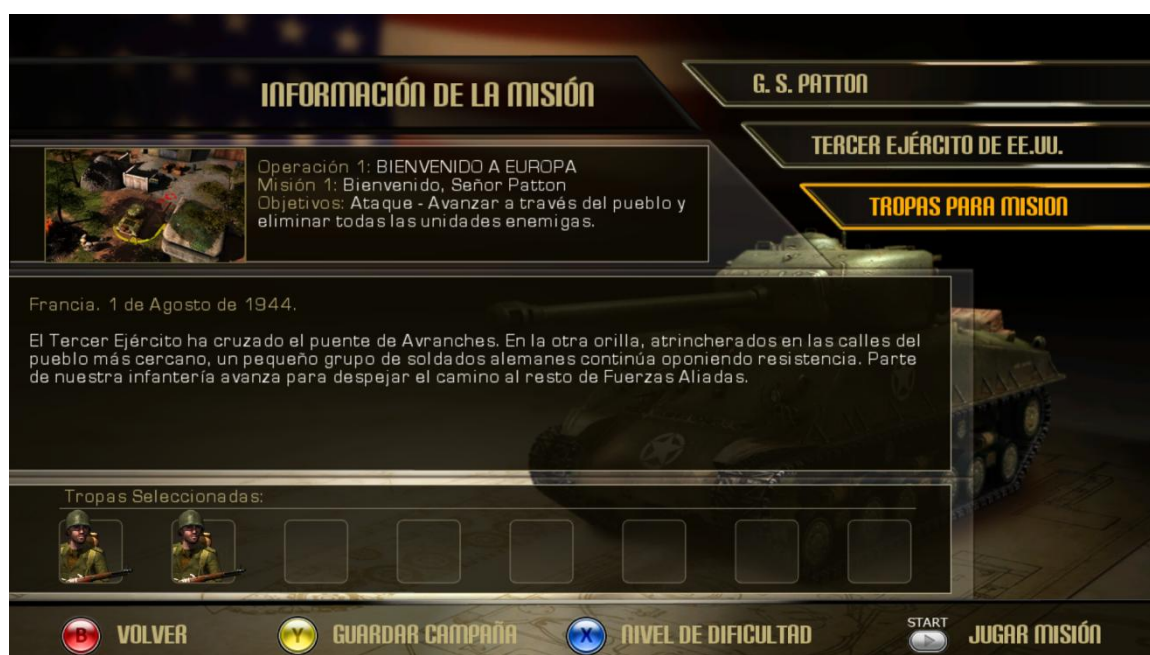
Desde aquí podrás lanzar directamente el tutorial de juego. También, al comenzar una nueva campaña, siempre se te preguntará si quieres jugar el tutorial.

Aquí podrás ver todas las personas que han hecho posible este juego.

2.- CONTROLES DE JUEGO

2.1.- CONTROLES EN LA CAMPAÑA

En todo momento, en el interfaz de campaña, encontrarás en la parte inferior de la pantalla información detallada de las acciones que se pueden realizar y su botón asociado.



2.2.- CONTROLES EN MISIONES



Durante las misiones, en cualquier momento presionando el botón START (inicio) podrás abrir el menú de opciones, desde el cual podrás acceder al mapa de controles básico.

2.2.1.- CONTROLES AVANZADOS

Durante el turno del enemigo, puedes aumentar o disminuir la velocidad de sus acciones presionando el botón Y o el botón B respectivamente.

Puedes detener el movimiento de cualquiera de tus unidades presionando el botón A. De esta forma puedes redirigir a tu unidad, para por ejemplo, evitar que entre en el rango de acción de un enemigo.

Presionando LB y RB simultáneamente verás los iconos de tipos de unidades en pantalla, más los conos de cobertura de tus unidades que estén cubriendo de forma efectiva una zona en el turno actual.

3.- INTERFAZ DE USUARIO

En este apartado encontrarás una explicación de los elementos en pantalla durante las misiones, tanto en los modos de movimiento y disparo de las unidades, como de iconos y de los elementos del mapa de la misión.

3.1.- INFORMACIÓN EN PANTALLA

3.1.1.- INTERFAZ DE MOVIMIENTO



Unidad Seleccionada

Indica la unidad seleccionada.

Barra Roja - Vida

Barra Verde - Puntos Movimiento

Barra Azul - Número Disparos disponibles.

Unidades Disponibles

Indica las unidades disponibles en la misión.

Barra de Vida

Vida restante de la unidad.

Rango



Las estrellas de rango marcan la veteranía de la unidad de 0 a 5. Por cada 100 puntos de experiencia obtendrás una estrella de rango.

Experiencia

La unidad ganará experiencia al realizar acciones.

Cursor de Movimiento

Marca el punto al que se moverá la unidad.

Camino

Es el camino que seguirá la unidad hasta llegar al destino marcado. En verde si el movimiento es posible y en rojo si no.

Puntos de Movimiento

Estos puntos marcan la cantidad de metros que podrá moverse la unidad en el turno.

3.1.2.- INTERFAZ DE DISPARO



Línea de Tiro

Es la trayectoria base que seguirán los proyectiles al disparar. La precisión variará dependiendo del arma, la experiencia, la distancia de disparo y la evolución de Patton.

Zona de Cobertura

Marca la zona cubierta por la unidad. Disparará en caso de que un enemigo la atravesase, siempre que la unidad disponga de disparos y munición.

Disparos Disponibles

Indica el número de disparos que es posible efectuar con el arma seleccionada en el turno actual.

Munición

Indica el número de disparos que pueden realizarse con la munición actual del arma.

Arma Principal

Es el arma predeterminada de la unidad: fusil, metralleta, cañón...

Arma Secundaria

Muchos tipos de unidades disponen de un arma secundaria que complementa a la principal: granada, ametralladora...

3.2.- ICONOS DE LAS UNIDADES



Iconos de Tipos de Unidades

Estos iconos denotan el tipo al que pertenece una unidad.



Icono de Unidad Alertada

En misiones de infiltración, aquellos enemigos que perciban tu presencia tendrán este icono, abandonarán su patrulla y te buscarán.



Icono de Unidad a Proteger

Si alguna de tus unidades tiene este icono, deberá ser protegida para poder cumplir los objetivos de la misión.



Icono de Unidad Objetivo

Los enemigos que tengan este icono deberán ser eliminados para completar la misión.

3.2.1.- ICONOS DE LOS OBJETIVOS



Objetivos

Si el objetivo de la misión es llegar a un destino, encontraremos este icono en el suelo. En el caso de otros objetivos: balizas, explosivos... aparecerán en el mapa.

3.2.2.- ACCIONES ESPECIALES



Icono de Acuchillar

Con tus Comandos podrás acuchillar y acabar silenciosamente con tus enemigos.



Icono de Tomar Ítems

Cualquier unidad de infantería puede recoger botiquines y cajas de munición.



Icono de Activar Bomba

En algunas misiones la infantería tendrá como objetivo activar cargas explosivas.



Icono de Desactivar Bomba

En algunas misiones, la infantería tendrá como objetivo desactivar cargas explosivas.



Icono de Curar

Los médicos podrán curar a unidades de infantería. Las acciones de curar restarán prestigio al finalizar la misión.



Icono de Reparar

Los ingenieros podrán reparar vehículos dañados. Las acciones de reparación restarán prestigio al finalizar la misión.

3.3.- MAPA DE MISIÓN



Tus Unidades

Unidades Enemigas

Orientación de las Unidades

El punto amarillo indica la orientación de la unidad.

Cámara

Marca su posición y su área de visión.

Niebla de guerra

Las unidades enemigas no serán visibles en estas zonas.

3.3.1.- OBJETIVOS EN EL MAPA



Icono de Bomba

Deberás llegar hasta la bomba con una unidad de infantería y activarla o desactivarla.



Icono de Baliza

Deberás llegar hasta la baliza con una unidad de infantería y activarla.



Icono de Punto de Observación

Deberás llegar hasta el punto de observación con una unidad de infantería.



Icono de Punto de Recogida de Suministros

Deberás llegar hasta el punto de recogida de suministros con una unidad de infantería.



Icono de Zona Objetivo

Deberás llegar con una de tus unidades a la zona marcada.

4.- TIPOS DE MISIONES



Misión de Ataque

El objetivo durante tu ofensiva será eliminar las unidades enemigas.



Misión de Defensa

El objetivo será repeler al enemigo durante un número de turnos, y en ocasiones también proteger ciertas unidades.



Misión de Infiltración

Objetivos variados para cumplir únicamente con unidades de infantería y evitando alertar a los enemigos.



Misión de Sabotaje

Objetivos variados para cumplir únicamente con unidades de infantería pero con el enemigo en alerta.

4.1.- REGLAS DE INFILTRACIÓN

Las reglas durante las misiones de infiltración son algo diferentes al resto de tipos de misiones. En primer lugar, los enemigos desconocen a priori la presencia de tropas americanas, por lo que se encuentran patrullando sin estado de alerta. Existe un nivel de alerta general que al alcanzar el nivel máximo hace sonar la alarma, lo que origina que todas las tropas alemanas entren en estado de alerta y se dirijan a atacar a las tropas americanas, las cuales se encontrarán en franca inferioridad numérica.

Normalmente para las misiones de infiltración sólo se podrán utilizar 2 unidades de infantería, por lo que es importante escogerlas con cuidado, siendo una buena elección los francotiradores y los comandos. Éstos últimos pueden acuchillar a los soldados enemigos sin incrementar el nivel de alerta.

Los alemanes pueden ser alertados al ver unidades americanas (al entrar en su zona de cobertura), oír disparos o recibir daño. Cuando un enemigo no se encuentra en alerta su zona de cobertura es de color azul. Cuando están en alerta aparecerá un símbolo de admiración sobre ellos y su zona de

cobertura cambiará a rojo. Desde ese momento buscarán activamente a las tropas americanas, por lo que será necesario eliminarlos o evitarlos hasta que desaparezca su alerta.

La clave de una misión de infiltración es pasar desapercibido, sin ser visto ni oído. De lo contrario, el nivel de alerta general se irá incrementando. Si se actúa con sigilo, el nivel de alerta general irá disminuyendo poco a poco con el paso de los turnos.






Cuando salta la alarma general, no puede ser desactivada, y todos los alemanes atacarán, pero es posible moverse rápidamente e intentar llegar al objetivo.



5.- TIPOS DE UNIDADES

Infantería Regular

Es la unidad de infantería cuyo reclutamiento tiene menor costo en prestigio, y junto con su versatilidad, la convierten en la unidad más utilizada en todos los ejércitos.

Ranger

Esta unidad de élite es exclusiva del Ejército Americano. Su riguroso entrenamiento la hace muy eficaz ofensivamente, y la convierte en la mejor opción de infantería para vanguardia de reconocimiento.



Paracaidista

Estas unidades de élite, entrenadas en tácticas especiales, son rápidas, eficaces y muy versátiles. Además son muy hábiles en el manejo de granadas.





Comando

Es la unidad de infantería más rápida y eficaz. Es especialmente hábil en misiones de infiltración, utilizando su cuchillo con sigilo para acabar con el enemigo.

Francotirador

Su entrenamiento especial les confiere una gran habilidad disparando desde grandes distancias sin ser descubiertos. Una bala, un enemigo abatido. Perfectos para eliminar objetivos selectivos.




Infantería Antitanque

Es la única unidad de infantería efectiva contra blindados, sin embargo deben ser protegidos contra la infantería enemiga.




Médico

Esta unidad será indispensable para curar a tus soldados heridos en retaguardia. No deben ser expuestos al fuego enemigo.

Ingeniero

Están especializados en la reparación de todo tipo de vehículos durante las misiones. Pueden ser de gran ayuda, pero deben ser protegidos de los enemigos.

Tanque

Estos blindados son unidades muy versátiles tanto en ataque como en defensa contra blindados e infantería. Son muy vulnerables contra armas antitanque.


Antitanque

Estos blindados son altamente eficaces contra otros blindados. Diseñados para destruir tanques, son poco útiles contra infantería.

Artillería




Estas unidades son perfectas para eliminar grupos de infantería a distancia, aunque son poco eficaces contra blindados.

					
---	--	--	--	--	--

					
---	---	--	--	--	--




Reconocimiento

Son las unidades con mayor capacidad de visión, perfectas para reconocer el terreno en vanguardia antes de la llegada del resto de las tropas.




Artillería Pesada

Sirven como soporte a las tropas de asalto o en tareas defensivas. Con su fuego de cobertura pueden alcanzar cualquier objetivo a gran distancia, siendo sobretodo efectivo contra la infantería enemiga.




Caza

Debido a la escasez de aviones enemigos de la Luftwaffe, su principal tarea será la de apoyar a las tropas en tierra ametrallando a la infantería enemiga.




Bombardero

Gracias a su movilidad y alcance son muy útiles para destruir ciertos objetivos, dando soporte a las tropas en tierra. Sus bombas son muy eficaces contra grupos de infantería, pero menos contra blindados.

Transporte Aéreo

Estos aviones pueden sobrevolar la zona de conflicto y lanzar suministros en paracaídas, tales como botiquines y cajas de munición.




Bunker con Ametralladora

Los búnkeres son importantes puntos de la defensa alemana. Su ametralladora MG42 es capaz de arrasar a la infantería americana. Para destruir un búnker es necesario utilizar las granadas.

Cañón Antitanque

Los alemanes utilizan sus cañones antitanque con gran eficacia contra los blindados americanos. Su talón de Aquiles es las granadas lanzadas por la infantería.

5.1.- DAÑO POR TIPOS DE UNIDADES

A continuación podrás ver una completa tabla de los daños que puede infligir cada tipo de unidad en el resto.

La información de daño se presenta cuando los tipos de unidades de las filas disparan a los tipos de las columnas. El nivel de daño se divide en Alto, Medio, Bajo y Nulo según los colores indicados en la parte inferior.

Hay que tener muy en cuenta la información de esta tabla a la hora de enfrentar unos tipos de unidades con otros para no llevarse sorpresas desagradables, sobre todo teniendo en cuenta que algunos tipos de unidades no pueden dañar a otros pero sí al contrario.

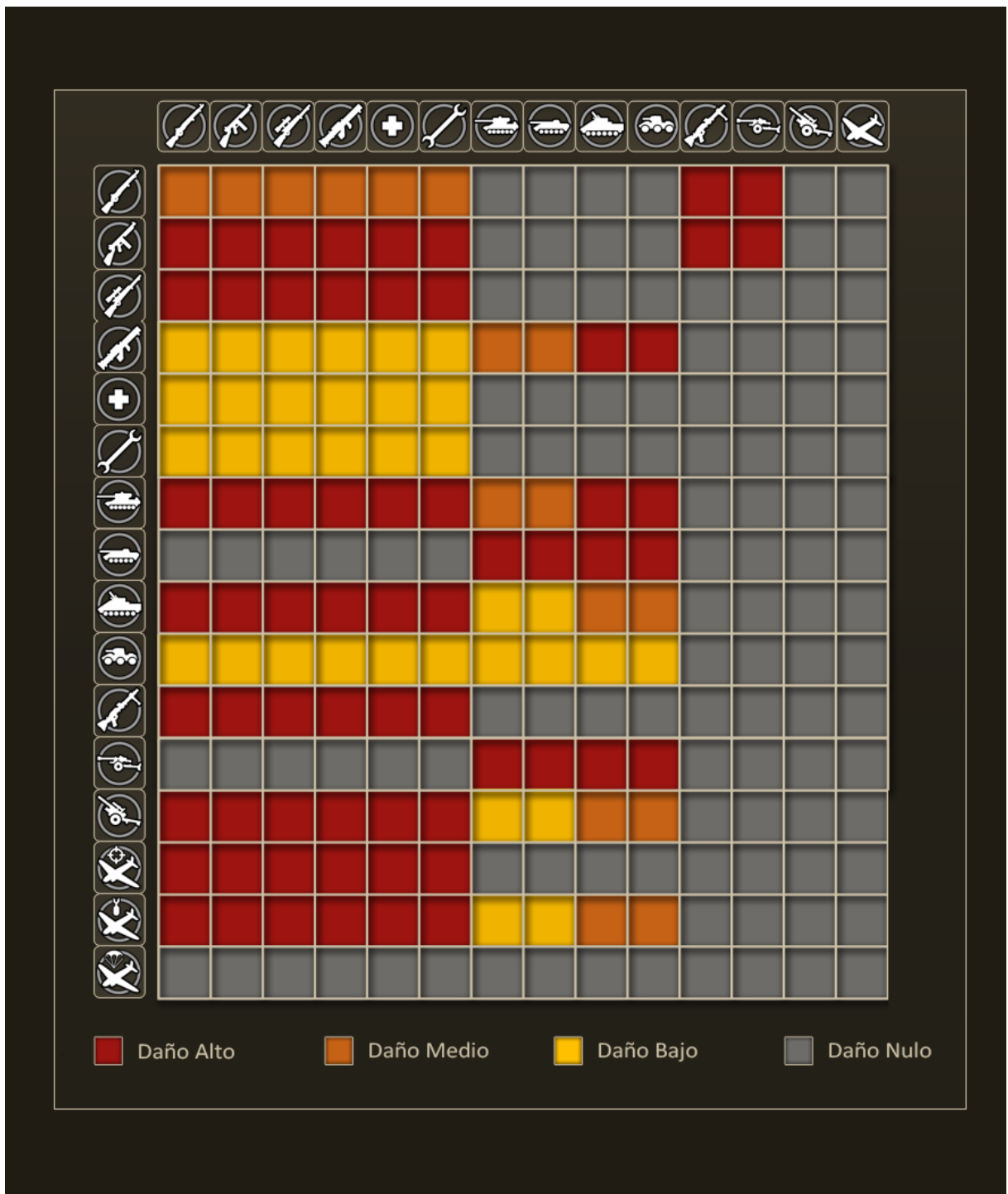
Daño Alto

Daño Medio

Daño Bajo

Daño Nulo





6.- OTROS DETALLES Y CONSEJOS

6.1.- EVOLUCIÓN DE PATTON

Patton irá evolucionando según avance con éxito en la campaña. Hay dos elementos diferenciados que controlar estratégicamente, el prestigio y los puntos de habilidad de Patton, afectando ambos a su Tercer Ejército.

El prestigio es, a efectos prácticos, la moneda de cambio en el juego. Se utiliza para reclutar nuevas unidades, curar soldados heridos, reparar vehículos dañados o para realizar actualizaciones de unidades.

Los puntos de habilidad de Patton son unos modificadores que afectan a ciertas características de las unidades del Tercer Ejército. De esta forma el jugador puede fortalecer los aspectos que desee de sus unidades, haciéndolas más defensivas, ofensivas, con mayor cadencia de fuego, munición, etc.

Según vaya realizando misiones con éxito, Patton incrementará su prestigio y sus puntos de habilidad, dependiendo del grado de victoria: menor, normal, mayor o heroica.

6.2.- EVOLUCIÓN DE UNIDADES

El elemento más importante de evolución de las unidades es su experiencia. Las unidades más veteranas serán las más valiosas durante las misiones. La experiencia hará a las unidades más resistentes a los daños, incrementará la eficacia de sus armas, aumentará su movilidad, etc.

Las unidades ganarán experiencia eliminando enemigos, realizando acciones, cumpliendo objetivos, e incluso recibiendo daño y sobreviviendo. La mejora de sus características se producirá proporcionalmente a la experiencia.

Por cada 100 puntos de experiencia la unidad recibirá una estrella de rango, hasta un máximo de 5. Cuatro estrellas de rango se representan por una estrella plateada, y cinco por una estrella dorada.

Al finalizar una misión, la unidad que más experiencia consiga dentro de un mínimo, recibirá una medalla. La unidad que consiga 3 medallas se convertirá en héroe, lo que hará que incremente de forma considerable todas sus características. Los héroes con 5 estrellas de rango son las unidades más valiosas del ejército.

La experiencia de las unidades es muy valiosa, por lo que hay que evitar que dichas unidades sean eliminadas por el enemigo.

Cuando una unidad quede obsoleta, como por ejemplo un tanque ligero, se puede actualizar a un modelo más eficaz, conservando el 100% de su experiencia y sus medallas o condición de héroe.



6.3.- RANGOS DE VISIÓN Y COBERTURA

Durante las misiones, la visibilidad se obtiene de la suma de los rangos de visión circulares de todas tus unidades, quedando el resto oculto por la niebla de guerra sin dejar ver las unidades enemigas.

Cada tipo de unidad dispone de un radio de visión distinto, siendo los vehículos de reconocimiento los de mayor rango, y los Rangers los de mayor visión dentro de la infantería. Es importante utilizar a este tipo de unidades en vanguardia para ir despejando la niebla de guerra y descubrir las unidades enemigas para plantear la estrategia.

Adicionalmente, cada unidad dispone de una zona de cobertura, la cual marca el área de acción de la unidad a la hora de disparar. Si un enemigo entra dentro de la zona de cobertura, y la unidad dispone de disparos y munición, disparará automáticamente al enemigo.

La amplitud y longitud de la zona de cobertura dependerán del arma seleccionada. La longitud puede ser modificada por el jugador de cara a establecer las zonas de cobertura de sus unidades en cada turno.

Durante el cambio de turno, las tropas alemanas se moverán, por lo que será importante haber establecido correctamente las zonas de cobertura de tus unidades. Si un enemigo las cruza, y tus unidades tienen disparos y munición disponibles, dispararán.

6.4.- OTROS

6.4.1.- CAMPAÑA

1. Al comenzar una campaña la mayoría de las unidades americanas no estarán disponibles para su reclutamiento. Según se avance con éxito en la campaña se irán desbloqueando nuevas unidades, por lo que se abrirán más y más posibilidades con nuevas armas, tanques, aviones, etc.
2. Es posible retornar a una misión anterior en la campaña y continuar a partir de ese punto, pero se perderá el progreso alcanzado desde dicha misión. Esto puede ser útil por ejemplo si se ha progresado de forma inadecuada y la dificultad de la campaña se ha tornado muy elevada.
3. Cada vez que cargues una campaña salvada tendrás la oportunidad de cambiar el nivel de dificultad.
4. Después de ser derrotado en una misión podrás volver a la pantalla de Información de la Misión. El estado previo a la derrota será restaurado, por lo que podrás realizar cambios en la preparación de las tropas para intentar de nuevo cumplir con la misión.

6.4.2.- MISIONES Y UNIDADES



1. Es importante tener muy en cuenta las características de cada tipo de unidad a la hora de seleccionar adecuadamente las tropas según los objetivos de cada misión.
2. En cada misión habrá una cantidad de fuel disponible, lo que limitará el número de blindados y aviones que se pueden utilizar. En caso de que el fuel disponible sea cero, sólo se podrán utilizar unidades de infantería.
3. Todas tus unidades tendrán la munición al máximo al comienzo de cada misión.
4. Necesitas disponer de tropas móviles terrestres para completar las misiones. Si pierdes todas tus tropas excepto los aviones y la artillería pesada, la misión terminará automáticamente.

6.4.3.- DAÑO

1. Mientras más cerca estén tus unidades del enemigo, más poderosos y efectivos serán tus disparos, por lo que fallarás menos y harás más daño.
2. La diferencia fundamental entre un tanque y un antitanque es que éste último tiene un gran poder de penetración, por lo que causa gran daño a los blindados enemigos. Como contrapartida, no dispone de ametralladora como arma secundaria, por lo que es muy vulnerable contra unidades de infantería antitanque.
3. Cualquier proyectil explosivo, exceptuando las granadas, causa dos tipos de daño, por penetración directamente en el objetivo y por fragmentación debido a la onda expansiva de la explosión.
4. Las unidades aéreas no tienen puntos de daño, por lo que no pueden ser destruidas durante las misiones. Sin embargo, serás derrotado si pierdes todas tus unidades de tierra.

6.4.4.- BUNKERS

Los bunkers sólo pueden ser destruidos introduciendo una granada en su interior. Aunque no es necesario destruirlos para cumplir los objetivos de las misiones.